

Der Einsatz von Rollenspielen zur Förderung der kommunikativen Kompetenz im Englischunterricht

Bearbeitet von
Thomas Schachtebeck

Erstauflage 2014. Taschenbuch. 44 S. Paperback
ISBN 978 3 95820 048 7
Format (B x L): 15,5 x 22 cm

[Weitere Fachgebiete > Literatur, Sprache > Angewandte Sprachwissenschaft > Fremdsprachenerwerb und -didaktik](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Leseprobe

Textprobe:

Kapitel 2.2, Rollenspiele – Begriffsklärung, Ablauf und Formen der Unterrichtsmethode:

Wie eingangs bereits erwähnt, ist das Rollenspiel eine im RLP für Englisch vorgeschlagene, handlungs- und schülerorientierte Unterrichtsmethode zur Förderung und Ausbildung der kommunikativen Kompetenz. Unter dem Begriff Rollenspiel versteht man dabei eine spielerische Auseinandersetzung mit Lebenssituationen in der die SuS sich in die Gedanken, Gefühle und Situationen Anderer hineinversetzen sollen. Anders als im reinen Spiel wird hier allerdings ein didaktischer Zweck verfolgt. Das Rollenspiel im Englischunterricht schafft fremdsprachliche Kommunikationssituationen, die modifiziert, beliebig oft reproduziert und an gegebene Inhalte angepasst werden können. Dabei ist es möglich, alternative Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen und zu entwickeln. So ist das Rollenspiel im Englischunterricht eine gute Trainingsmethode, die auf den 'echten' Gegenstand – die Kommunikation in der englischen Sprache in der realen Welt – vorbereitet. Timm sieht im Rollenspiel eine handlungs- und prozessorientierte Unterrichtsform zur systematischen Vorbereitung des dialogischen Sprechens [vgl. Timm 2007: 244]. Rollenspiele können dabei 'vom Nachspielen vorgegebener Sequenzen bis zum Entwerfen [...] und Durchspielen von Szenen mit weitgehend offenem Handlungsrahmen' reichen [ebd.].

Der Ablauf eines Rollenspiels wird in drei verschiedene Phasen unterteilt: die Anfangs- bzw. Vorbereitungsphase, die Spielphase und die Auswertungsphase [vgl. Schaller 2006; van Ments 1985]. Reich verweist zwischen der Spiel- und Auswertungsphase auf eine zusätzliche Entlassungsphase, bei der die SuS gezielt aus ihrer Rolle herausgeführt werden sollen, um eine Distanz zur gespielten Rolle zu gewinnen und dadurch eine reflektierte Metaebene einnehmen zu können [vgl. Reich 2008]. Schaller und van Ments zählen diese Entlassungsphase allerdings bereits zur Auswertung, was mir ebenfalls logischer erscheint und weshalb im Rahmen dieser Arbeit von drei Phasen ausgegangen wird.

In der Vorbereitungsphase des Rollenspiels geht es zunächst darum, den SuS den Zugang zum Rollenspiel nicht aufzuzwingen, sondern ihn stufenweise und natürlich 'aus den Problemen heraus erwachsen zu lassen' van Ments 1985: 63], an denen die SuS interessiert sind. Falls die SuS jedoch zu wenig über das anstehende Problem oder Thema wissen, um eine solche stufenweise Annäherung sinnvoll nutzen zu können, empfiehlt es sich, zunächst zu versuchen, eine entspannte Atmosphäre herzustellen, als eine theoretische Einführung durchzuführen. Beispiele für geeignete Aufwärmspiele sind Das Unterhaltungsgespräch, Die Überredung, der Wortkreisel oder Die Advokaten [van Ments 1985: 67]. Solche Aufwärmspiele sind 'ein gutes Mittel, um das Eis zu brechen und den Wechsel von üblichem Klassenunterricht zum Rollenspiel zu markieren' [ebd.: 66]. Nachdem die SuS an das Rollenspiel herangeführt worden sind, müssen sie nun mit dem inhaltlichen Hintergrund des Spiels vertraut gemacht werden. Dies erfolgt durch das Abfassen eines Rollenspielszenarios – 'eine Aufgabe, die erstens die Schaffung eines Hintergrundes, zweitens eine Beschreibung und drittens die Erstellung von Informationen für jeden Teilnehmer bedeutet' [ebd.: 68]. Nach Abfassung des Szenarios müssen den SuS die zu

spielenden Rollen vorgestellt und beschrieben werden. Van Ments betont, dass das Abfassen der Rollenanweisungen 'das bedeutendste Element in der Organisation von Rollenspielen' ist, wodurch die 'Struktur von Rollenspielen bestimmt wird' [ebd.: 70]. Er unterscheidet zwischen Schlüssel-, Stütz- und Nebenrollen [vgl. ebd.: 70f.]. Die Charaktere dienen in Rollenspielen zahlreichen Zwecken. Die Hauptcharaktere sorgen dabei für das zentrale Problem, sie haben aber auch die Gelegenheit, ihre eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Stützrollen können dazu genutzt werden, um Informationen einzubringen, Probleme aufzuwerfen oder die Tätigkeit zu überprüfen. Wenn ein Spielleiter die Rollen entwirft, sollte er berücksichtigen, dass die SuS zwischen unterschiedlichen Rollen wählen können und dass es frustrierend sein kann, wenn die SuS Rollen übernehmen, die keinen Einfluss auf den Ausgang des Verfahrens nehmen können. Sind die Rollenanweisungen geklärt, können als nächstes die Rollen verteilt werden. Die Rollenverteilung kann auf unterschiedliche Art und Weise durchgeführt werden und ist davon abhängig, welchen Zweck das Rollenspiel verfolgt und wie die Beschaffenheit der Lerngruppe ist, mit der das Rollenspiel durchgeführt wird:

1. Blindlings.
2. Die Schlüsselcharaktere werden verteilt, und der Rest wird blindlings vergeben.
3. Zuordnung von Spielern zu Rollen, die ihnen nahtlos passen.
4. Es werden ausdrücklich solche Spieler gewählt, deren Charakteristika gerade im Gegensatz zu den Rollen stehen.
5. Der Spielleiter überlässt es der Gruppe, in einer Diskussion die Rollenverteilung vorzunehmen.
6. Rotierender Wechsel der Rollen zwischen allen Teilnehmern.

[van Ments 1985: 75].

Bevor die Rollenspiele nun geübt und präsentiert werden können, ist es gerade bei Rollenspielen mit dem Ziel, spezielle Fertigkeiten zu üben, besonders sinnvoll, Beobachter festzulegen. Dabei kann der Spielleiter selbst als Beobachter fungieren oder es können in anderen Fällen Gruppenmitglieder ihn dabei unterstützen. Beobachter können dabei durchaus als Handelnde im Rollenspiel teilnehmen, allerdings sollte der Spielleiter vorher sicherstellen, dass die ausgewählte Person mit der 'Doppelbelastung' als Spieler und Beobachter nicht überfordert wird. Außerdem sollte der Spielleiter darauf achten, dass 'die Beobachtungen sowohl zu den Inhalten (was im Rollenspiel aktuell vor sich geht) als auch zum Prozess (wie es vor sich geht) den richtigen Bezug haben' [ebd.: 77].

In der anschließenden Spielphase geht es darum, dass Rollenspiel zu üben und aufzuführen. Nachdem in der Vorbereitungsphase alle notwendigen Rahmenbedingungen für das Rollenspiel geklärt worden sind, muss den SuS zunächst genügend Zeit zur Verfügung gestellt werden, um das Rollenspiel sorgfältig und genau zu üben. Schaller weist darauf hin, dass gerade 'Rollenspiele in Kleingruppen ohne die ständige Kontrolle durch die Leitung [...] meistens sehr lerneffizient' sind, da der 'intime Rahmen [...] vielfach Blockierungen und Hemmungen abbauen und die Spontaneität und Kreativität enorm fördern' kann [Schaller 2006: 142]. Der Spielleiter sollte in dieser Phase daher hauptsächlich eine beratende Funktion haben, allerdings nur dann, wenn dies von der Gruppe erwünscht ist. Für den Rollenspielverlauf werden in der Regel je nach Intention

des Spielleiters zwei verschiedene Grundverfahren angewandt: das 'Fischteich-' und das 'Multiples'-Verfahren. Beim 'Fischteich'-Verfahren wird die Lerngruppe in zwei Gruppen eingeteilt: in eine Spielgruppe und eine Beobachtergruppe. Die Spielgruppe repräsentiert dabei die Fische in einem Teich, die von den Menschen, die um den Teich herum stehen, beobachtet wird. Beim 'Multiples'-Verfahren dagegen werden die SuS in viele kleine Gruppen von je zwei oder drei SuS eingeteilt. In der Spielphase spielen dabei alle Gruppen gleichzeitig, wobei einer aus jeder Gruppe die Rolle des Beobachters übernimmt.